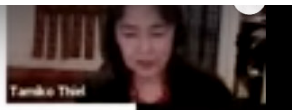
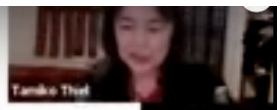
Travels of Mariko Horo (2006, Tamiko Thiel)

Immersive, interactive 3D VR large projection art installation



- 21st century „Namban-Bunka" (Japanese pre-modern art about foreigners and foreign lands)
- A „reverse Marco Polo travel" or my version of a „Journey to the West"
  - Japanese time-traveling female artist imagines the Exotic West
  - Dante's Christian cosmos + Byzantine Christian iconography from Venice
  - Buddhist cosmos + Japanese „Hidden Christian" iconography
    (Maria Kannon = Madonna Maria + Kannon)

Virtual Reality Art: immersive projections

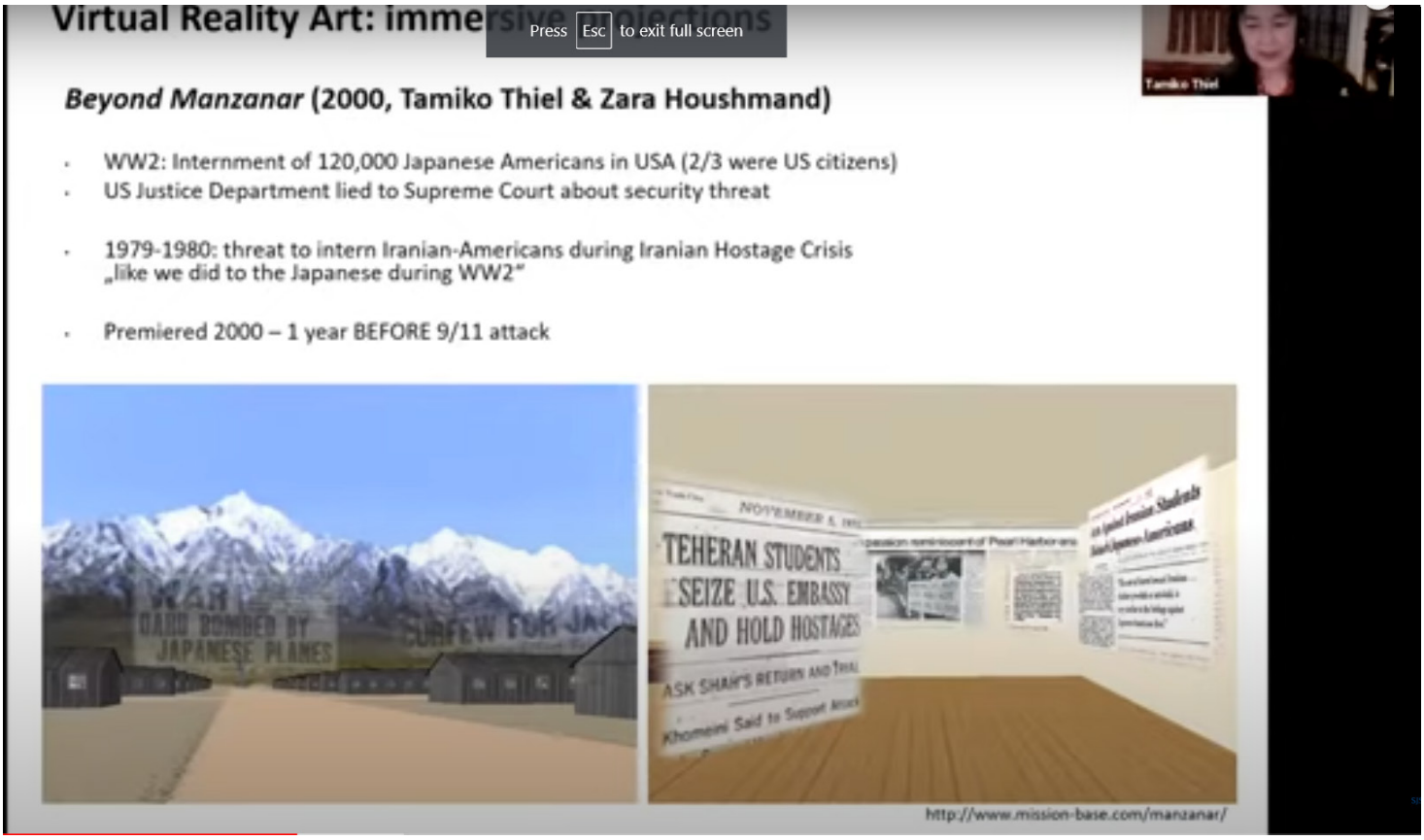


Beyond Manzanar **(2000, Tamiko Thiel & Zara Houshmand)**

Alternate positive and negative spaces – spaces of cultural refuge, assertion of identity

- Japanese paradise gardens – built by internees in Manzanar and other camps
- Iranian paradise garden – as reflection on Manzanar's similarity to Iran's landscape

http://www.mission-base.com/manzanar/



Beyond Manzanar, created by Tamiko Thiel and Zara Houshmand, is an interactive 3D virtual reality art installation, a metaphorical landscape that explores political scapegoating of ethnic populations in times of crisis. The installation recreates the prison camp at Manzanar, layering imagery drawn from the imprisonment of Japanese Americans during World War II and more recent experiences of Iranian Americans during the hostage crisis in a surreal and poetic work contrasting immigrant attempts to achieve the American dream with the demonization of entire groups as the "face of the enemy."

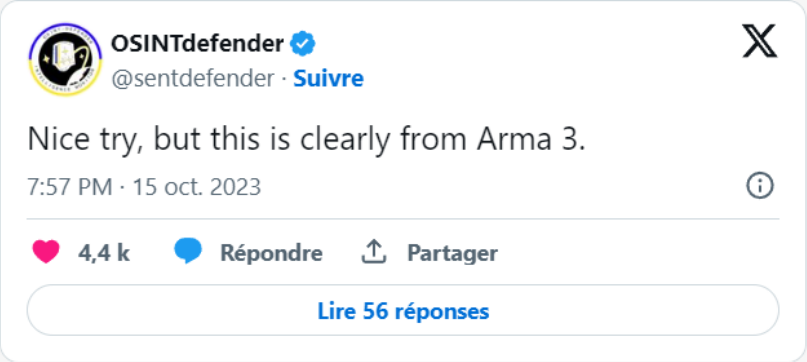
Pourquoi *Arma 3* est-il redoutable ?

Depuis le début de la guerre d'Ukraine, ce jeu indépendant créé par le studio tchèque Bohémia Interactive est régulièrement utilisé pour créer de toutes pièces des images de guerre pouvant servir la propagande tout en générant des vues très rapidement. La plupart du temps, ces séquences récupérées sur YouTube sont utilisées par des comptes de propagande pour montrer la supériorité technologie d'un camp sur un autre. C'est le cas pour cette séquence qui est tirée de la vidéo YouTube intitulée « Iron Dome in Action! Overwhelmed - Massive Rocket Barrage - Military Simulation ».

Sur TikTok, on trouve facilement d'autres exemples comme ces images de missiles soi-disant lancés par le Hamas sur des véhicules de l'armée israélienne, avec au-dessus des émojis de drapeaux flottants pour signifier la victoire des Palestiniens.

Un public pas si dupe ?

S'il est facile de se laisser duper par ce genre de vidéos, notamment quand on scrolle rapidement sur TikTok, il semblerait que les utilisateurs de X/Twitter ne se laisse pas avoir si facilement. Sous le post montrant le soi-disant rayon de fer en action, les commentaires sont lapidaires. Des comptes de spécialistes de l'OSINT préviennent les autres de la supercherie tandis qu'une succession de notes donne la source originale de la vidéo. Au pays de la désinformation qu'est devenu X, il reste heureusement un peu d'espoir.



Features

- A story based on Actual Events.
- Witness the actual events of war from different point of view.
- Emotional experience that will touch your heart.
- Provoke different feelings in a short space of time.
- Explore amazing atmosphere.
- Challenging decision, events and puzzles awaiting for you.
- Epic music and Sound effects.

Why i made this game

I'm a father of two kids, I can't imagine my life without them, but in Palestine nobody is safe.

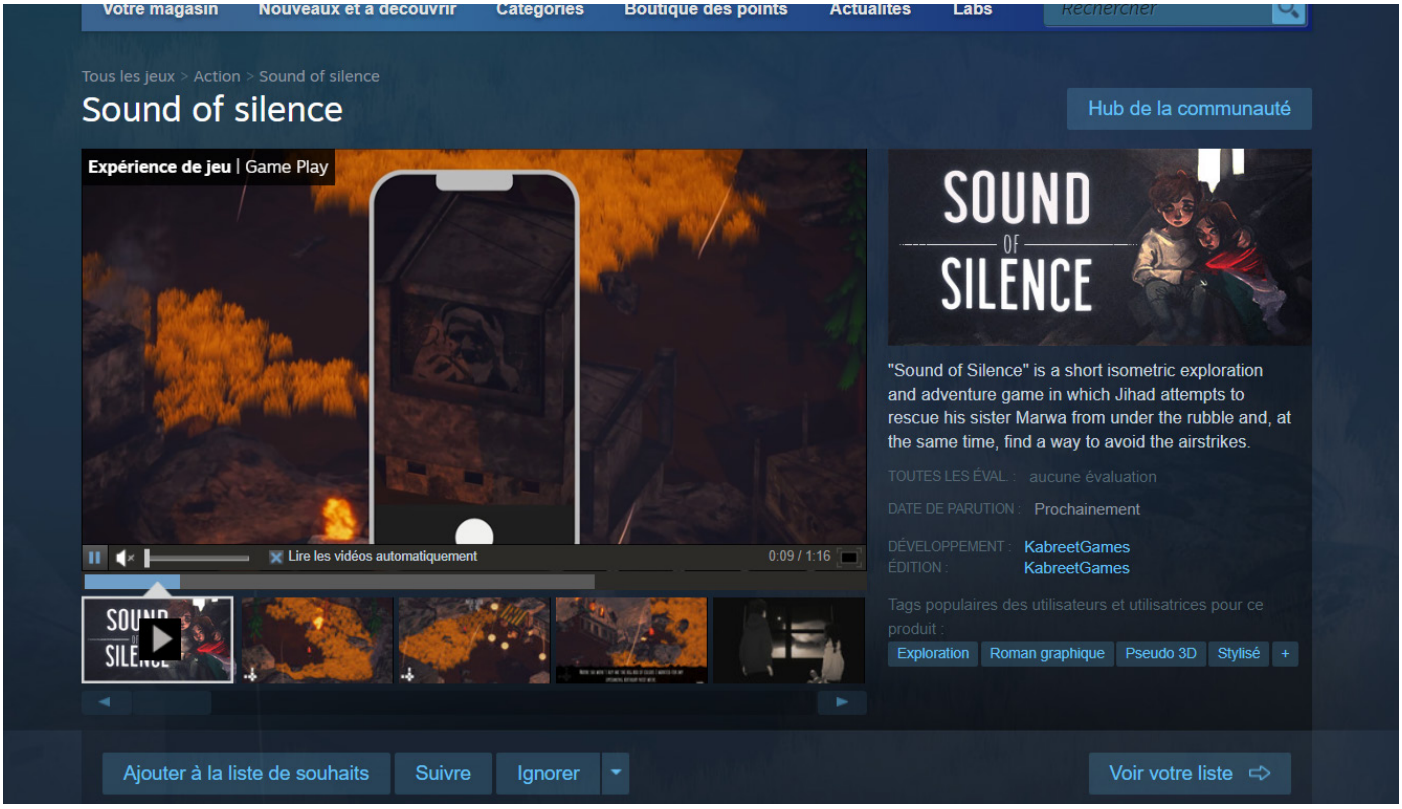
When the war started in Gaza and i saw the images of the killed kids in their parents hands I was shocked, I had a weird feeling, it's a combination of sadness, fear, empathy and anger, All what i was thinking of is "what if this happened to me".

I have chosen to share those feelings in a game to deliver a message of how we are living as Palestinians under this situation

It's Not Just a Game, It's a case and call for help.

Awards

IMGA MENA - WINNER OF Excellence in Storytelling.
The Game Development World Championship 2016 - "GDWC" 3rd Place in Serious Catagory.
Reboot Develop Indie Award in category of "Visual Excellence".
Nominations and Official Selections

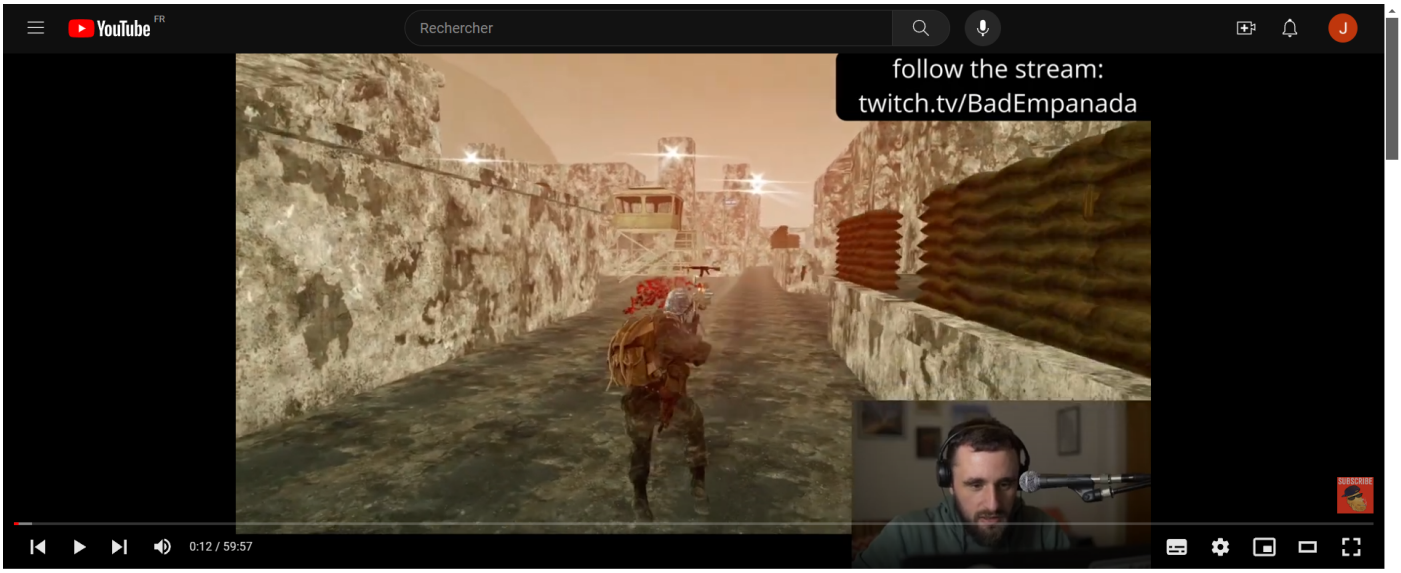


Message

I don't know the impact of this simple game on the world, but I'm sure of its impact on me personally. I felt extreme helplessness as I saw what was happening, and I couldn't do anything. This wretched helplessness that makes you not taste a morsel of food or savor a drop of water. This helplessness was my motivator and the driving force behind the wheel of art. In the end, game development is my way of expression. Perhaps this game won't have the huge impact - as expected - that would alleviate the suffering of my people in Gaza, but that's the nature of art, helpless in the face of the machine gun. But only in the short term, after that, the machine gun rusts, its carrier dies, and art remains eternal. Apologies from the killer won't bring the murdered back to life, and unfortunately, neither will art. But if I knew a better way to help, I would do it. Is the world we live in now a world controlled by heartless, heartless people? I don't know. I hope the world stops this madness, as I've begun to lose faith in it.

Story

In their collapsed street, Jihad tries to free his little sister Marwa from under the debris of their shelled home. Can Jihad accomplish this while the airstrikes continue on their street, where no one is left to tell their story except you? Search for stories inside the houses on your phone and share them with the world so they don't forget.



Infiltrating MOSSAD HQ for PALESTINE, Israel is a CRIMINAL STATE - Fursan Al-Aqsa Revisited

DISCLAIMER

THIS GAME DOES NOT PROMOTE "TERRORISM", ANTISEMITISM, HATE AGAINST JEWS OR ANY OTHER GROUP, THIS IS A MESSAGE OF PROTEST AGAINST THE ISRAELI MILITARY OCCUPATION OF THE PALESTINIAN LANDS. FURSAN AL-AQSA IS A VIDEO GAME ABOUT WAR LIKE MANY OTHER GAMES HERE ON STEAM (SIX DAYS IN FALLUJAH, CALL OF DUTY AND OTHERS).

تحت الرماد
أول لعبة عربية ثلاثية الأبعاد
www.underash.com
By.R.Kasmiya
ليكي يبقى لنا مكان تحت الشمس
الآن
في الأسواق
ملحمة رائعة تحكي مأساة شعب تحت الاحتلال من خلال
أحدث تقنيات العصر وباحترافية نادرة
NEW HERO..
NEW STANDARDS..
STORY FROM THE REAL LIFE..
GET THE FULL VERSION NOW
الإصدار الأول
www.fikr.com
EMAD MERZA-E.P.D.2002
دار الفكر
آفاق معرفة متجددة
دمشق - برامكة - هـ ٢٢١١١٦٦
All rights reserved to DAR AL-FIKR Damascus SYRIA Tel +963 11 2211166 http://www.fikr.com

«Sous la cendre » (Underash) permet aux adolescents de se mettre dans la peau d'un jeune Palestinien, Ahmad, qui lance des pierres contre les colons et les soldats israéliens avant de rejoindre les rangs du Hezbollah au Liban sud.

«Nous avons voulu créer un contrepoids aux idées empoisonnées que transmettent les jeux vidéo américains à nos enfants », explique Hassan Salem, directeur exécutif du projet lancé par Dar al-Fikr, maison d'édition installée à Damas.

«Nous avons un but pédagogique avant tout, et nous voulons que la nouvelle génération qui n'écoute pas les informations connaisse la cause palestinienne », ajoute-t-il.

Il a fallu un an et demi à l'équipe chargée du projet pour le terminer. Le jeu coûte environ 8 dollars.

«Il s'agit du premier jeu vidéo arabe en trois dimensions, et nous avons utilisé la même technologie employée par l'Occident dans les jeux qui font la guerre aux Arabes et aux musulmans », souligne Khaled Foudda, un membre de l'équipe.

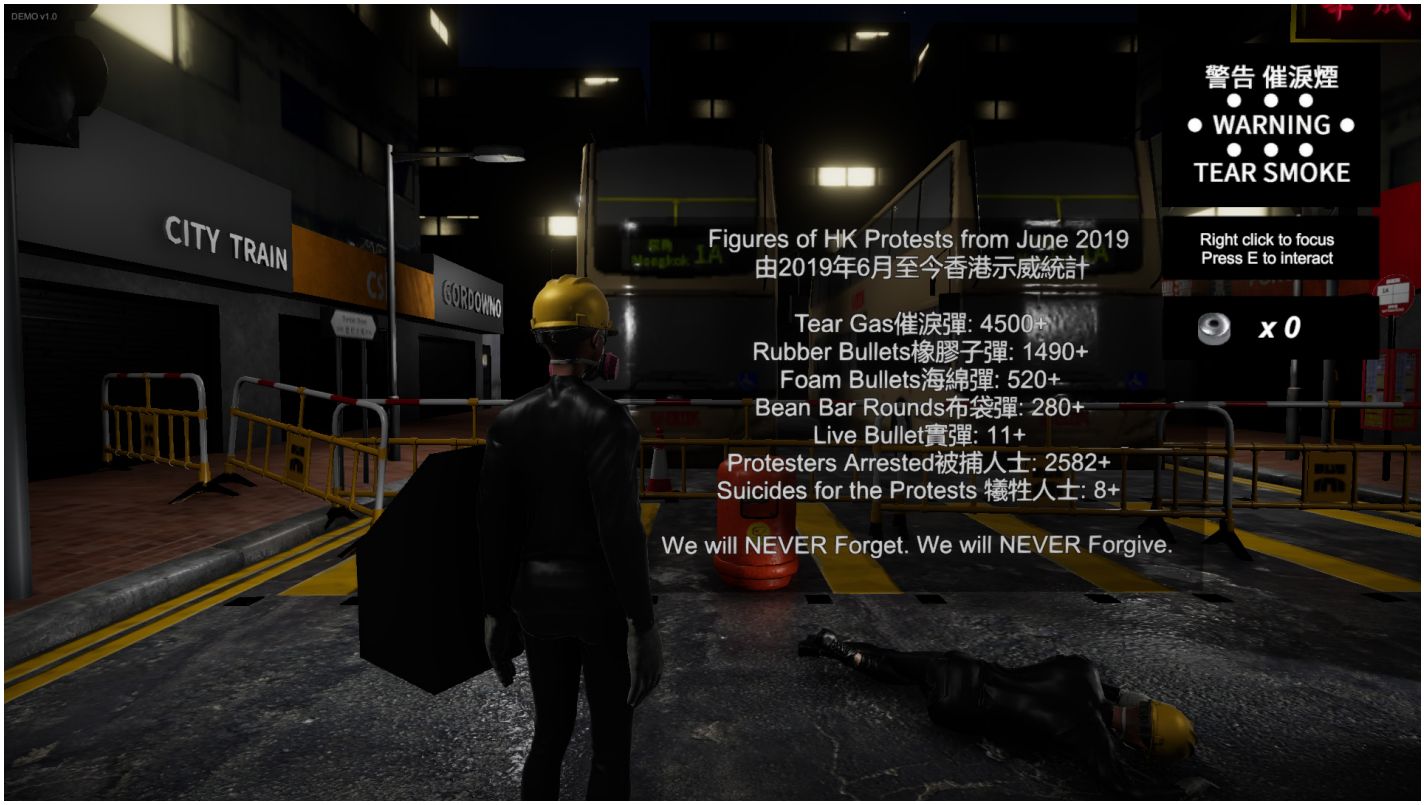
Les jeux circulant sur le marché sont souvent des missions de soldats américains qui tuent des terroristes arabes ou bombardent des objectifs au Moyen-Orient.

«J'ai été choquée quand mon fils m'a dit qu'il jouait à tuer Saddam Hussein », dit ainsi Nada, une mère de famille.

«Sous la cendre » a été mis sur le marché il y a un mois, et 10.000 exemplaires ont déjà trouvé preneur, mais de gros contrats sont en suspens en attendant que le jeu soit autorisé dans certains pays arabes.

En outre, le jeu se vend sur un site internet mais *«des Israéliens ont détruit à plusieurs reprises ce site et nous avons dû le reconstruire »*, dit M. Foudda.

2002, Libre Eco



Liberate Hong Kong est un jeu de simulation développé durant les protestations hongkongaises débutées en mars 2019.

En proposant un gameplay basé sur l'incapacité du joueur à riposter à toute forme de violence émise par la police, **Liberate Hong Kong** cherche à simuler les affrontements et les méthodes de répression et d'arrestation exercées par les forces de l'ordre hongkongaises.

"Ce jeu vous proposera une expérience que vous ne pouvez pas obtenir en lisant les nouvelles ou en regardant les manifestations en direct à la télévision", a déclaré à l'AFP Jane Lam, l'une des développeuses et porte-parole de l'équipe.

Ce discours radical, conforté par un gameplay faisant sens avec le message véhiculé, a valu au jeu de se faire bannir des grandes plateformes de distribution de jeux vidéo dématérialisés, comme Steam.

Nous ne voulons pas que quiconque ait l'impression d'avoir accompli quelque chose dans ce monde virtuel. Nous espérons qu'ils pourront retourner dans les rues après avoir joué à cela.

— Jane LAm pour l'AFP Hong Kong.

https://www.expressivegame.com/expressivite-jeux-video-liberate-hong-kong/